

ARCADIA
PRESS START
Ori and the Blind Forest
INK-COMING
El arte obscuro de Hollow Knight
GG
La nueva manera de ver a los videojuegos
HEY LISTEN!
A ritmo de Cuphead
THE LEGEND OF
ZELDA
BREATH OF THE WILD
DETRAS DEL NUEVO HYRULE

ARCADIA

Otorgado por el Instituto Nacional del Derecho de Autor, Secretaria de Educación Pública. Responsable de la última actualización de este núwmero: Mariel Reinoso I, Av. Insurgentes 1863 301B C.P. (01020) Col. Guadalupe Inn, Delegación Álvaro Obregón México, Distrito Federal Fecha de la última actualización: Junio de 2019

Revista de videojuegos Arcadia Año 1, N°1, Junio-Noviembre 2019 es una publicación semestral editada por Twisted Mirror S. R. L. de C.V.: Av. Insurgentes 1863 301B C.P. (01020) Col. Guadalupe Inn, CDMX, México

Directores y editores responsable: Mario Alberto Aguilar Islas y Eduardo Valle Fuentes. Reserva de derech al Uso exclusivo n° 04-2013 101814413100-102.

ISSN: 2007-7483

EDITORIAL ARCADIA

En los últimos años, la revista Arcadia se ha ido constituyendo en un referente de difusión del conocimiento de videojuegos, a través de la publicación de artículos originales e inéditos, con una sólida exigencia en los procesos arbitrales con pares académicos de reconocida trayectoria académica e investigativa. Así mismo, la revista se ha ido posicionando en la comunidad científica como un medio de consulta sobre avances y resultados de investigación, especialmente en temas de Biología, Física, Química, Matemáticas y Estadística. En este nuevo volumen se han perfeccionado algunos aspectos editoriales, en sintonía con los estándares y criterios nacionales e internacionales sobre publicaciones científicas. El número de autores externos e internacionales se ha ido incrementando notablemente, como evidencia del interés y la motivación de investigadores internos y externos para publicar en nuestra revista.

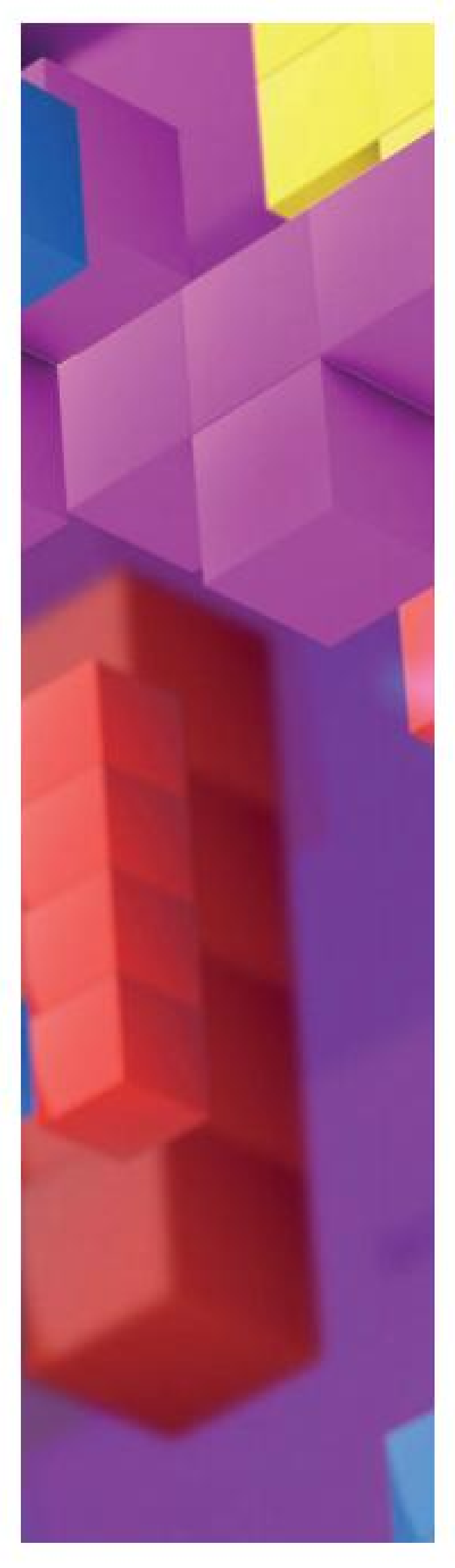
La revista es una publicaciónmensual que entra en una fase de nuevos retos y compromisos, con elobjetivo de tener mayor visibilidad e impacto, especialmente en bases internacionales, aspectos que tendrán soporte en un esfuerzo mancomunado del equipo de colaboradores, tanto académicos como administrativos, en el esfuerzo dinámico de los integrantes del comité científico y editorial y en el liderazgo del editor, dandoasí mayor garantía de alcanzar tales metas en un futuro muy cercano.

Se reitera el agradecimiento a quienes han colaborado en el origen, crecimiento y mayor proyección de la revista Arcadia. Así mismo, se invita a la comunidad académica y científica de Ciencias y wáreas afines a someter sus artículos científicos para su potencial publicación.


CONTENIDO



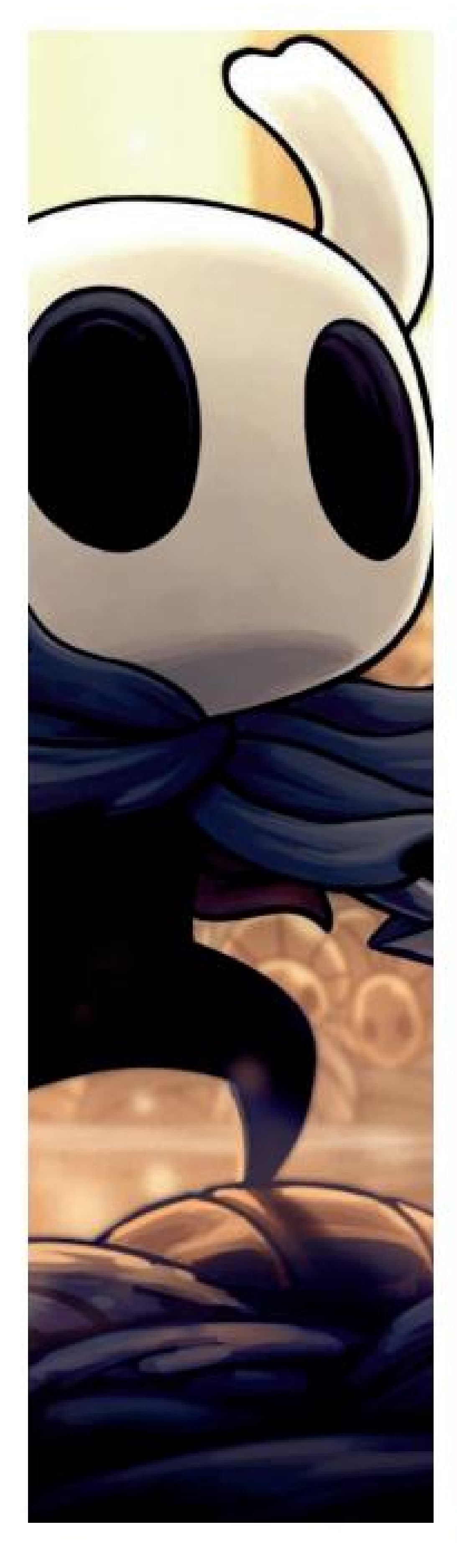
ori







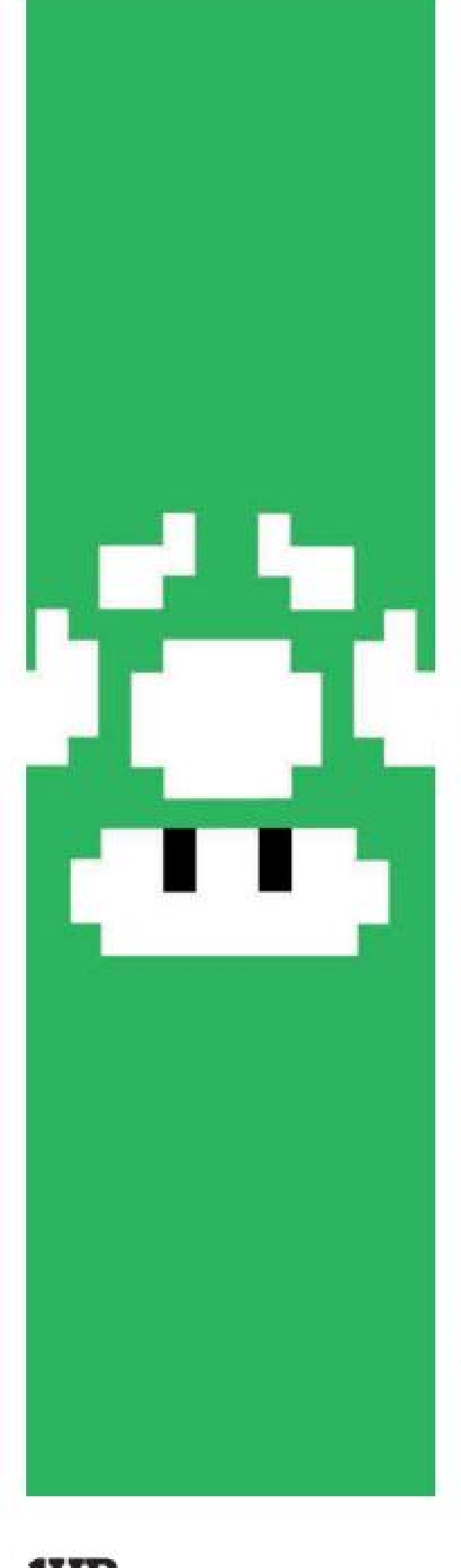
READY?



INK-COMING

Una de las mejores obras indies de los últimos años, la jugabilidad de hollow Kniht esta vestida con un diseño de entorno y personajes maravilloso y te mostramos algunos de los por menores de este grandioso titulo

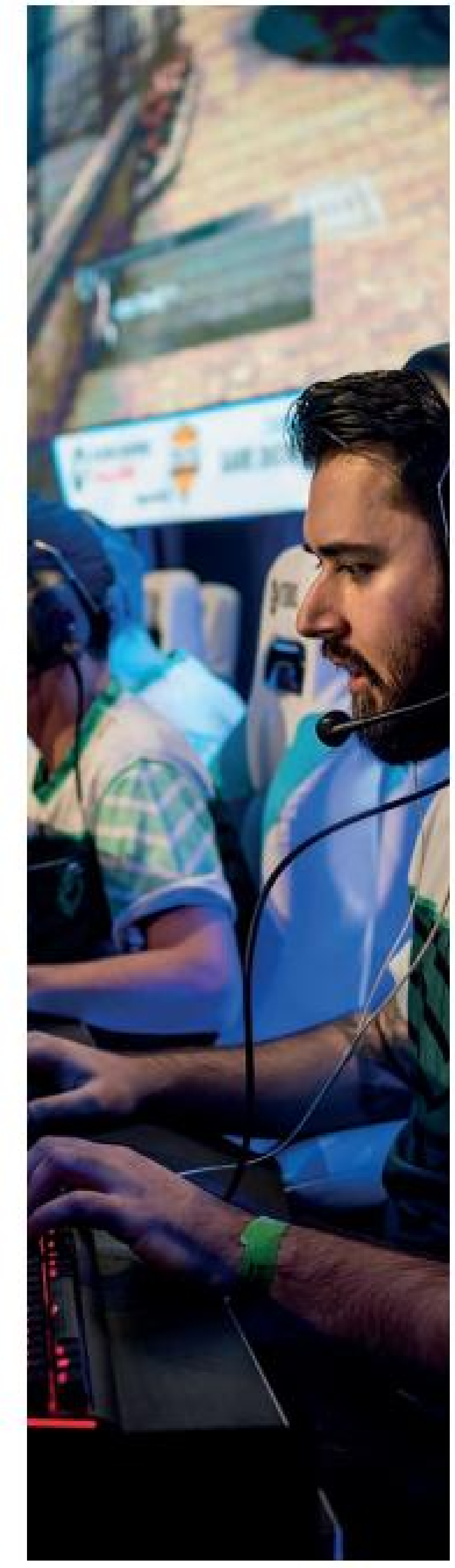
18



1UP

No solo es un juego, son cientos de juegos en una semana. Un reportaje sobre la iniciativa AGDQ. Salvando vidas terminando juegos, conoce todo este maravilloso evento.

20



GG

Deportes electrónicos, y una pequeña mirada al lado nuevo del deporte en el mundo. Los E-sports traen una nueva forma de mirar los videojuegos

22

PRESS START

Ori and the Blind Forest

Hay muchas cosas que pueden ilusionarte de esta industria: el regreso de un personaje muy esperado, un videojuego procedente de esa compañía que tanto te gusta, un proyecto con tantas "A" en su producción que no articulas palabra... Sin embargo, seguro que antepones una cosa a cualquier nuevo título que se precie: que sea capaz de sorprenderte. Por suerte, aún existen trabajadores no sólo con voluntad de hacerlo, sino también con la destreza para conseguirlo.

Los creadores de tal gesta han sido los trabajadores de Moon Studios, una compañía independiente, sin gran historial, que partió de una simple pero potente idea: "hacer el videojuego que a ellos mismos les gustaría jugar". Una filosofía que no se aleja de la que defienden muchas productoras, pero la clave está en mantenerse fiel a la idea y saber ejecutarla. Ellos han podido, y como consecuencia tenemos una brillante aventura de plataformas, diseño metroidvania, ideas muy genuinas y un apartado visual que enamora. Es hora de adentrarse en un bosque tan encantado como encantandor.

"HACER EL VIDEOJUEGO QUE A ELLOS MISMOS LES GUSTARÍA JUGAR"



Director
Thomas Mahler

El árbol de la vida



No hacen falta historias enrevesadas para levantar un gran videojuego. Ori and the Blind Forest parte de una premisa muy sencilla y recurrente: la lucha entre luz y oscuridad. Hay un bosque que se muere, en particular su árbol principal, y sólo existe un ser capaz de revertir la situación. Nosotros nos ponemos en el lugar de ese particular héroe, una criatura huérfana, desamparada pero destinada a salvar el que una vez fue su hogar. Una narrativa nostálgica, de regreso, salvación y esperanza: así es a grandes rasgos un guión que más que dirigir la acción, inspira al jugador.

Por todo ello, por combinar de forma tan armoniosa aspecto jugable y audiovisual, Ori and the Blind Forest se convierte en ese rayo de apaciguadora luz que necesitamos los que añoramos producciones con alma. El título de Moon Studios la tiene, una que brilla para darnos uno de los videojuegos más inspiradores de lo que llevamos no sólo de año, sino de generación. Ahora sólo queda que tú, el héroe en esta historia, salgas de aquí y entres en el bosque encantado. Seguro que a tu regreso sentirás que has experimentado algo muy especial.

Irónicamente, por más impresionante que sea la animación de los personajes y la banda sonora, me impresionó más el mundo que los rodeaba. Ori y el Bosque Ciego utilizan señales visuales tradicionales de desplazamiento lateral como el desplazamiento de paralaje de formas que nunca antes había visto, creando cientos de instancias de animaciones en todo el mundo del juego. El resultado es un espacio que se siente vivo. Todo siempre se siente en movimiento, en movimiento, listo para cambiar en cualquier momento. Estoy seguro de que hay arte estático en Ori en algún lugar, pero no puedo recordar nada de eso.

La racha tradicionalista de Ori no se limita a sus conceptos visuales. El esqueleto de Ori y el Bosque Ciego está profundamente arraigado en el género de acción-aventura de elementos cerrados que alcanzó una especie de ideal platónico con Super Metroid en 1994, y en ese sentido no es único. Otros géneros han tomado el nombre de Metroid y lo han destrozado en otros juegos para intentar hacer algo nuevo, pero nunca he jugado un juego tan decidido a tomar y desarrollar esas ideas y aumentarlas con mecanismos de respuesta increíblemente refinados, como lo hace Ori . Moon Studios ha priorizado esta base mecánica, resultando en controles increíblemente ajustados y sensibles que hacen que Ori sea un placer jugar.

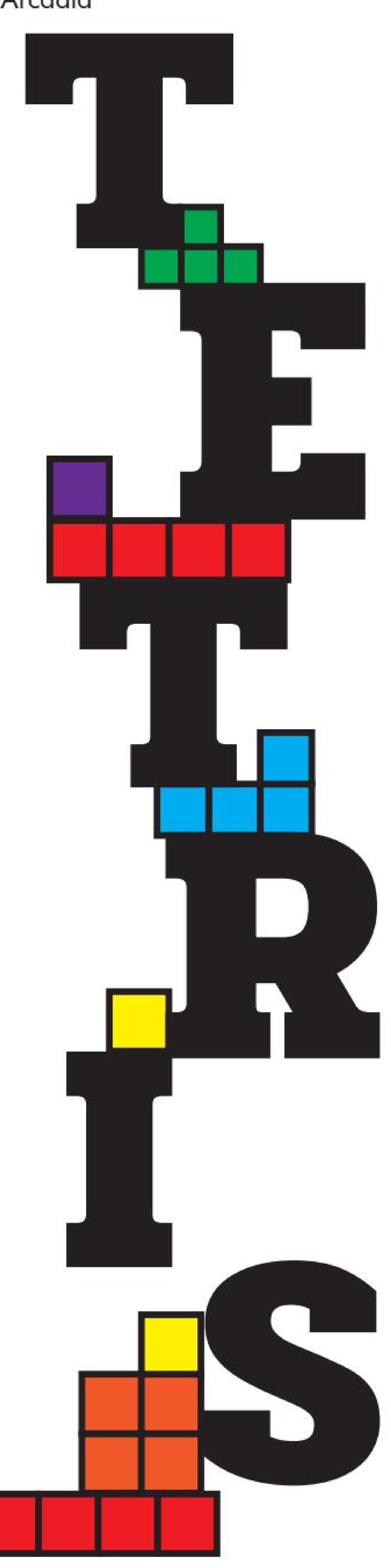
Según sus influencias, hay mucha exploración en Ori y el Bosque Ciego . Eres libre de ir más o menos donde quieras desde el principio, impedido no por las paredes invisibles sino por las limitaciones físicas de Ori. Cuando te encuentras con una barrera que no puedes atravesar, o ves un punto que simplemente no puedes alcanzar, es porque aún no has encontrado la habilidad que necesitas para hacerla realidad. A medida que el juego avanza, Ori encuentra nuevas habilidades que deberían ser familiares para los veteranos del género, como los saltos de pared, la capacidad de flotar y más.

Ori y el Bosque Ciego es una rara realización de fantásticos valores de diseño y producción en un espacio donde no esperaba encontrarlo, mostrando un nivel de confianza espectacular en lo que es y en lo que hace. Y aquí es donde volvemos a desear no haberlo revisado tan rápido como lo hice. Es un juego que ofrece mucho para explorar y apreciar, y me hubiera gustado haber tomado un poco más de tiempo de lo que podía.



Trailer Ori and the Blind Forest

SKILLSHOT



Tetris, de 1984, es uno de los videojuegos más populares de todos los tiempos. Un puzle diseñado por el matemático Alexei Pajitnov durante el régimen comunista en la Unión Soviética, y basado en un popular rompecabezas.



Creador de Tetris
Alekséi Pázhitnov

El origen de Tetris

El creador del juego era el matemático ruso Alexei Pajitnov, una aficionado a los rompecabezas que trabajaba en el centro de computación de Dorodnitsyn de la Academia de Ciencias en Moscú, en la antigua Unión Soviética. La intención de Pajitnov era recrear en un ordenador un juego similar a Pentominós: un rompecabezas para uno o varios jugadores en que el objetivo es encajar piezas geométricas, formadas por cinco cuadrados en una caja de madera.

Durante la creación de Tetris, Alexei imaginaba que las piezas del Pentominós caían en un vaso, y que los jugadores podían desplazarlas a ambos lados y rotarlas hasta completar formas completas. Sin embargo, el juego resultaba demasiado difícil, así que decidió simplificar las piezas por figuras de cuatro cuadrados, llamadas Tetrominos. El origen del nombre de Tetris es la combinación de "tetra" en griego, cuatro, y el deporte favorito de su creador, el tenis.

La curiosa historia de Tetris continúa con los problemas de hardware. Pajitnov sólo contaba con un ordenador Elektronika 60, que no tenía capacidades gráficas, y programaba utilizando un software diseñado para las matemáticas, con una memoria de 8 kb (aproximadamente cuatro millones menos que uno de los teléfonos actuales). Para recrear las piezas utilizó caracteres de texto, cada cuadrado del primer Tetris estaba formado por corchetes, que a su vez se combinaban para formar las 6 piezas que conocemos.

Las versiones domésticas

Después de que otros compañeros del Centro de computación se enganchasen a Tetris, decidió adaptarlo a una versión doméstica, que se pudiera disfrutar en los hogares, y distribuir a través de diskettes. Con ayuda de Vadim Gerasimov, un adolescente en aquella época, Pajitnov convirtió Tetris en un videojuego para MS DOS (el sistema operativo bajo el que corrían los IBM PC) y lo distribuyó de manera gratuita. Por un lado, no estaba interesado en las ganancias que pudiera generar el videojuego, y por otro, el gobierno era quien controlaba cualquier actividad comercial.
Howard Stern, de Andromeda Software vio el juego en una feria de software en Hungría, y se puso en contacto con el Centro de Computación en la Academia de Moscú. Les ofreció un trato por los derechos de Tetris, pero antes de llegar a un acuerdo, vendió la licencia a otra compañía, Mirrorsoft, que comenzó a vender Tetris para Spectrum y Atari ST en Europa y Estados Unidos, con la frase publicitaria "el juego que consiguió escapar de la URSS". La estrategia era perfecta, porque el tema se había puesto de moda tras el encuentro entre el presidente norteamericano Ronald Reagan y Mijail Gorbachov en la cumbre de Reikiavik, sobre el desarme nuclear.

El final feliz de Tetris

La curiosa historia de Tetris termina en 1996, cuan do Alexei Pajitnov se mudó a vivir a los Estados Unidos y fundó The Tetris Company, que recuperó los derechos de autor de los juegos, y siguió lanzando nuevas versiones. En 2015 coincidí en una comida durante el Fun & Serious Game Festival de Bilbao, y pude pedirle un autógrafo. Junto a su firma dejó una frase escrita en mayúsculas, con trazo nervioso Play TETRIS!


Tema Tetris para Super Smash Bros Brawl

Curiosidades sobre Tetris

1. Se dice que el nombre "Tetris" se debe a la mezcla de las palabras "Tetraminó" porque las siete pi ezas que conforman el juego están hechas de cuatro lados, y "Tenis" que, aunque no tiene relación, es el juego favorito de Pázhitnov.

2. Como todo caso de éxito, el juego no fue popular de inmediato, tuvieron que pasar algunos años para que todos quisieran tenerlo o al menos jugarlo, y Nientendo, con su GameBoy tuvieron mucho que ver en esto.

3. Nadie ha ganado nunca este juego, y según un estudio, es imposible hacerlo debido a la estructura del juego.

4. Según el sitio oficial de Tetris, el juego superó este año las 425 millones de descargas.

5. Estudios han demostrado que más que un simple juego, Tetris ayuda a mejorar el funcionamiento del cerebro y además si estás a dieta, te ayudará a apegarte a tu plan.

HEY LISTEN!

CUPHEAD

"DON'T DEAL WITH THE DEVIL"

Uno de los fenómenos en los videojuegos de este año es definitivamente Cuphead, un juego inspirado en las animaciones de 1930 que cuenta con un soundtrack de Jazz irresistible que complementa a la perfección la experiencia.

Este videojuego independiente comenzó a desarrollarse en 2010 bajo la dirección los hermanos Chad y Jared Moldenhauer en el Studio MDHR retomando los elementos mágicos y surrealistas que tenían las primeras animaciones de Disney que llevaban el título de Silly Symphonies (o Sinfonías Tontas). A pesar de contar con la tecnología del siglo 21, el juego fue animado a mano con animación de acuarela.

El juego es un "run and gun" en donde los hermanos Cuphead y Mugman van al Casino del Diablo y apuestan sus almas y pierden. Para evitar esto hacen un trato con el Diablo y deciden recolectar los contratos de todos los habitantes que han perdido sus almas.Este juego logró apenas su salida el objetivo de poder romper el Record Guinness al tener 30 en un juego.

A pesar de que los hermanos Moldenhauer tuvieron muchas dificultades para lanzar el juego, ya que desde el E3 en 2014 se anunció su salida dejándolos casi al borde de la quiebra, Cuphead se lanzó el pasado 29 de septiembre en las plataformas de XBox One y Windows 10 y ha recibido excelentes críticas obteniendo un 88% en Metacritic.

JOYA AUDITIVA



Ahora bien, hablemos de la música que fue a cargo del percusionista Kristofer Maddigan originario de Ontario, Canadá. Él ha pertenecido a numerosos ensambles de ópera y ballet así como sinfónicas en Canadá y numerosos cuartetos de Jazz de la ciudad. También musicalizó la instalación Nuit Blanche en la ciudad de Toronto. Ha sido músico invitado para artistas como Petula Clark, The Drifters, Ian Finkle y el proyecto solista de Andy Bell de Erasure.

El soundtrack de Cuphead consta de tres horas continuas de música que va desde el Jazz, las primeras Big Bands y Ragtime. Lo acompañan una big band de 13 personas, 10 del ensamble de ragtime, un pianista solista, un vocalista y un bailador de tap.



Cuphead Soundtrack Vinyl 4LP



Tal y como indica su nombre, ofrece cuatro discos de vinilo en los que se reparten los temas musicales, incluyendo entre cinco y ocho pistas por cada cara.

Eso sí, la presentación es todo un acierto: además de un acabado desgastado de la funda, vemos a los héroes y los logotipos haciendo un acertado contraste entre el negro y el dorado. Ahora bien, por dentro también se ha cuidado la presentación, incluyendo una estética totalmente fiel a los Roaring Twenties.

Este set de discos totalmente licenciado por el studio MDHR ya puede adquirirse en Thinkgeek, aunque desafortunadamente su precio será una barrera a considerar: 'Cuphead Soundtrack Vinyl 4LP' está valorado en 119,99 dólares, poco más de 100 euros, sin contar con que necesitaremos un tocadiscos en caso de que además queramos escuchar los vinilos. Algo que no ha impedido que las unidades en Amazon vuelen.

Casi se podría decir que ha sido editado para coleccionistas y fans especialmente solventes. Eso sí, la banda sonora digital es bastante más económica: podemos encontrarla por prácticamente 220 pesos en cualquier store digital.



Observa como fue la grabación del soundtrack de este increíble juego



Escucha y observa como avanza el soundtrack dentro del juego



Y para las ansías, te dejamos el tráiler oficial con el que fue anunciado





Desde su misteriosa apertura hasta su conclusión llena de acción, The Legend of Zelda: Breath of the Wild es una revolución para la venerada serie de Nintendo. Es tanto un retorno a la forma como un salto al territorio inexplorado, y supera las expectativas en ambos frentes. El juego toma diseños y mecánicas perfeccionadas en otros juegos y los vuelve a trabajar para sus propios fines para crear algo completamente nuevo, pero también algo que aún se siente esencialmente como un juego de Zelda. Es una obra de arte realmente mágica que incorpora los talentos únicos de Nintendo y un juego que todos deberían jugar sin importar su afinidad por el pasado de la serie.

Más que una típica fantasía de Hyrule, Breath of the Wild es un desalentador juego de supervivencia que te obliga a pensar de formas totalmente nuevas. Tienes que ser cauteloso, creativo e ingenioso en tus esfuerzos para luchar contra el desierto. Fuera de la armadura, tienes que conseguir todo desde el campo. Ganas nuevas armas robando a los enemigos y preparas comidas restaurativas y elixires combinando los recursos que se encuentran en el medio ambiente.

La muerte llega rápidamente, y ya sea que esté en manos de un enemigo formidable o porque cargaste sin preparación por un camino traicionero, te obligan a reconsiderar casi todo lo que has aprendido de los juegos anteriores de Zelda. Hay mucho que ver, lograr y aprender que nunca sientes que tienes control sobre el mundo. Esto es una gran cosa Donde tantos juegos cargan de emoción y asombro, Breath of the Wild sostiene la emoción de descubrimientos inesperados en todo momento.

El asombro comienza inmediatamente después de salir de una cueva en forma de tumba donde el héroe familiar Link ha pasado los últimos 100 años en hibernación. Cuando trota hasta el borde de un acantilado y aparece el nuevo y enorme Hyrule, te enfrentas a la





sorprendente escala del mundo, que es, con mucho, el más grande que la serie haya visto. Cruzarás vastas llanuras y montañas imponentes para lograr tus objetivos, mientras luchas contra el mal tiempo y las limitaciones físicas de Link. A pesar de algunos casos de descensos de la velocidad de fotogramas, Hyrule siempre es impresionante de contemplar, desencadenando felicidad y emoción en igual medida.

El Viaje

Comienzas tu búsqueda estándar de la serie para derrotar a Ganon y rescatas a la Princesa Zelda con poco más que una rama de árbol para defenderte de los goblins itinerantes. Sin embargo, no lleva mucho tiempo construir un arsenal diverso. Casi todos los enemigos llevan un arma o un escudo, y si puedes vencerlos, su equipo es tuyo para que los tomes. Esto también es una bendición, ya que cada arma tiene una durabilidad finita. Volarás a través de docenas, si no de cientos de armas durante tu aventura, lo que sin duda te parecerá extraño al principio, especialmente porque el equipo a menudo definía tu progreso en los juegos anteriores de Zelda.Puede sentirse aplastante cuando se destruye un arma especialmente fresca en mitad de la batalla, pero aprendes a seguir adelante. No hay escasez de equipo nuevo por descubrir, y aunque no puede utilizar un conjunto estable de armas familiares, aprende a esperar que por cada uno que perdió, hay algo mejor que viene por el camino.

La jugabilidad

En la práctica, el arma que manejas es importante pero no necesariamente tan importante como la forma en que la controlas. Los enemigos son inteligentes y utilizan tácticas muy diferentes que te obligan a estudiar diligentemente cada aspecto de su comportamiento. Los enemigos básicos pueden ser derribados mediante el uso cuidadoso de un escudo, pero hay enemigos más duros que destruirán esta defensa de un solo golpe. En estos casos, es imperativo que pare o esquive un ataque justo en el momento adecuado, lo que desencadenará un momento de cámara lenta que le permitirá desencadenar una serie de ataques contra su enemigo vulnerable. Estos movimientos son su última línea de defensa cuando las cosas se ponen difíciles y requieren una sincronización precisa para ejecutarse. Dada la gran cantidad de enemigos y armas contra los que te enfrentas, el dominio se siente casi inalcanzable incluso con una práctica sustancial. Sin embargo, eso también significa que estás apren-

diendo constantemente frente a desafíos imprevistos.

Hay innumerables eventos inesperados que pueden suceder. El juego nunca te enseña, por ejemplo, que enfundar tu escudo después de bloquear las flechas enemigas las agregará a tu inventario. Nunca se te dice que al prender fuego al arma de madera de un enemigo con una flecha de fuego, por lo tanto, la lucha será más difícil para ti a largo plazo. Estas ocurrencias alimentan historias emocionantes entre jugadores, lo que se siente como una rareza en un mundo donde los juegos se salen del camino para asegurarse de que sepa cómo funciona todo.Incluso 50 horas después, y después de que seas capaz de derribar a Ganon, todavía hay enemigos intimidantes que encontrar y reglas intrincadas para estudiar. Su poder y sabiduría crecen a medida que avanza, pero nunca se siente totalmente invencible, lo que permite que incluso la exploración tardía del juego se sienta tensa y gratificante.

Más allá del armamento, Link obtiene acceso a habilidades mágicas conocidas como runas. Estos incluyen la capacidad de mover objetos metálicos con una atadura mágica, que puede ser útil para, entre otros trucos, dejar caer grandes cajas de hierro sobre enemigos confiados. El enlace también puede congelar enemigos y objetos en su lugar por un tiempo limitado. Cuando un objeto está congelado, absorbe energía en lugar de reaccionar inmediatamente a la fuerza que colocas en él. Y cuando el tiempo se descongela, toda esa fuerza recogida se ejerce en un instante. Esto le permite mover objetos que de otra manera son demasiado pesados para que controle Link, y le da la oportunidad de golpear a un enemigo indefenso varias veces sin temor a represalias. Las runas demuestran ser una fuente maravillosa de creatividad y resolución de problemas, tanto en combate como en la gestión de rompecabezas.



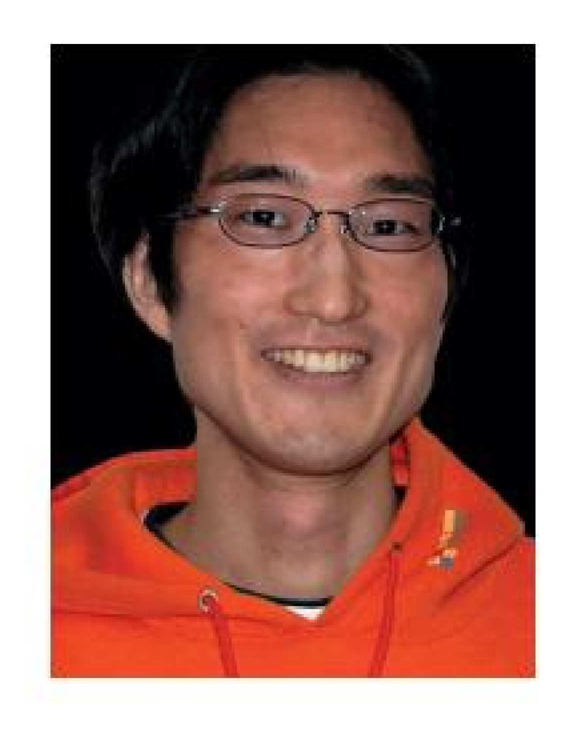
Director
Hidemaro Fujibayashi



Director artistico
Satoru Takizawa



Director tecnico
Takuhiro Dohta



Director de sonido
Yohei Miyagawa





Las cuatro mazmorras principales del juego se centran principalmente en rompecabezas, con solo unos pocos enemigos esparcidos por todas partes. Son un poco inusuales en comparación con las mazmorras en los juegos anteriores de Zelda en que no estás enfocado en encontrar las llaves para abrir puertas. En cambio, el objetivo es manipular la mazmorra en sí, para cambiar literalmente su forma para acceder a áreas importantes. Es un maravilloso quiebre de la tradición, mientras que todavía tienes una batalla de jefes desafiante que esperar al final. Atrás quedaron los jefes extrañamente encantadores del pasado de Zelda; han sido reemplazados por demonios oscuros y retorcidos que son poderosos combatientes. Al igual que tus luchas contra enemigos normales, tienes que moverte y actuar deliberadamente, o sufrir por tu arrogancia.

Las grandes mazmorras de Breath of the Wild son importantes, pero son casi menos atractivas que los santuarios más pequeños que salpican el mundo. Según se informa, hay 100 de estos mini-calabozos esparcidos por el mapa, y la gran mayoría de ellos presentan rompecabezas que ponen a prueba tu comprensión y dominio de las habilidades de runas de Link. Algunos se pueden completar en unos minutos, pero hay muchos más que contienen procesos extensos de varios pasos. En comparación con el desafío de la naturaleza, estos enigmas son un excelente respiro y hacen un gran uso del impresionante sistema de física de Breath of the Wild. Averiguar qué hacer es solo la mitad de la batalla. El resto se reduce a una ejecución precisa. Por lo tanto, resolver incluso rompecabezas simples puede ser enormemente gratificante.

Cuando miras a través de Hyrule en busca de tu próximo destino, es difícil ignorar el tenue brillo naranja de un nuevo santuario. Son una de las muchas distracciones que hacen que te desvíes del camino. Buscarlos no te ayudará a completar el juego más rápido, no es que debas apresurarte a través de Breath of the Wild en primer lugar, pero son oportunidades gratificantes que te exponen a los rincones más alejados de Hyrule, donde a menudo atrapas huele a algo nuevo y misterioso que espera.

Algo sorprendente, la exploración a menudo resulta mucho más desafiante que el combate o la resolución de acertijos. Link viaja principalmente a pie, y puede correr tan rápido como lo permita su medidor de resistencia antes de tener que recuperar el aliento.

Link también puede escalar superficies verticales como acantilados y paredes ahora, pero nuevamente, está a merced de su fuerza física. La exploración puede ser una lucha a veces debido a las limitaciones de Link y al clima severo que obstaculiza sus capacidades, pero evitar largas caminatas es privarse de algunos de los mejores momentos de descubrimiento en Breath of the Wild, y la sensación de satisfacción que siente. Superando sus ambientes más premonitorios. Equipar armas metálicas y armaduras convertirá a Link en un verdadero pararrayos, y si estás escalando una montaña cuando comienza a llover, no podrás escalar más de unos pocos pies antes de perder el agarre y deslizarte hacia abajo. Lleva un escudo de madera a las ardientes laderas del Monte Eldin y observa cómo se quema en tu espalda mientras la salud de Link se escurre lentamente.

Hyrule es un mundo hermoso para contemplar desde la cima de una montaña, pero la conexión de Link en lo alto tiene otros beneficios. Además de

las runas, Link obtiene un parapente al principio del juego, que luego lleva consigo en todo momento. Es útil cuando te caes de un edificio alto o de un acantilado, pero también es una fuente de ligereza después de imponerle impuestos a las peleas y aumentos abrumadores. Tu recompensa por escalar una montaña o torre es la oportunidad de volar por el cielo y cruzar grandes extensiones de tierra con tu planeador. Y si eres hábil, puedes usar tu escudo como una verdadera tabla de snowboard para deslizarte por colinas cubiertas de hierba y pendientes heladas. Concedido, Link puede navegar cuesta abajo en cualquier momento siempre que su escudo pueda soportar el desgaste, pero es especialmente gratificante caer en una pendiente después de volar sobre un cañón masivo o un bosque denso y una costa hacia una ciudad con estilo.

Los pocos pueblos que existen en el nuevo Hyrule imitan las cualidades sobrias y rurales que se ven en la Princesa Mononoke de Studio Ghibli. Igualmente encantadores son los excursionistas que se encuentran en los senderos. Estos aventureros solitarios pero optimistas ofrecen bromas cómicas, o quizás una búsqueda secundaria con una premisa peculiar. Pasas mucho tiempo luchando para sobrevivir, mientras estás bajo la nube de tu inminente lucha con el oscuro y poderoso Ganon. Por el contrario, sus interacciones con los NPC son oportunidades para disminuir la velocidad y ayudar a un extraño amigable necesitado. Si bien tiene un objetivo general en mente, las distracciones deliciosas de Breath of the Wild a menudo resultan ser sus momentos más memorables.

Si alguna vez has caminado a lo profundo del desierto y te has sentido sumido en el asombro y tal vez la culpa por vivir una vida impregnada de indulgencias modernas, la reverencia de Breath of the Wild por el mundo natural se escuchará. Es la forma en que el sol naciente adorna las hojas de hierba al subir una colina empinada. Es el aleteo de unas pocas notas de piano bien sincronizadas que bailan en su oído y armonizan con su asombro interno infantil. Y es el placer y la emoción inquebrantables que trae cada nuevo descubrimiento. Puede aparecer cuando revelas una nueva parte del mapa del mundo y encuentras un punto de referencia curioso, pero hay un flujo casi infinito de descubrimientos más pequeños que puedes realizar a medida que te mueves por Hyrule.

No importa cuán hermosos sean sus entornos, qué inteligentes sean sus enemigos y qué complicados sean sus rompecabezas, el hecho de que Breath of the Wild continúe sorprendiéndote con nuevas reglas y posibilidades después de docenas de horas es, con mucho, su calidad más valiosa. Es un juego que te permite sentirte cada vez más capacitado y al mismo tiempo logra mantener un sentido de desafío y misterio, lo que, juntos, crea una sensación constante y constante de gratificación a lo largo de toda la experiencia. Breath of the Wild es un momento definitorio para la serie The Legend of Zelda, y el juego más impresionante que Nintendo ha creado.



Trailer The Legend of Zelda. Breath of the Wild



INK-COMING

HOLLOW KNIGHT

Hollow Knight fue un proyecto de Kickstarter que recuerdo que me cautivó por el estilo artístico. Todo es azul grisáceo y exploración subterránea para resolver un misterio: un poco elegíaco.

Hay una versión beta en espera de una mayor exploración en mi biblioteca de Steam, pero solo he podido sumergirme por pequeñas porciones de tiempo gracias a una serie de viajes y otras distracciones. SIN EMBARGO eso no me impidió enviar correos electrónicos a los desarrolladores del juego sobre la obra de arte. Como resultado, el líder artístico, Ari Gibson, ha abierto sus cuadernos de bocetos.

NB: Al hacer clic en las imágenes del cuaderno de bocetos te lleva a una versión un poco más grande, pero lo que verás cuando hagas clic es la misma imagen, pero las convierte en una presentación de diapositivas en la que se puede hacer clic, lo que puede ser una forma más agradable de ver el arte conceptual mientras aparece en gris. sale el resto de la página y te permite concentrarte :

“Hollow Knight comenzó desde el juego jam Ludum Dare 29. El tema para el jam fue” Beneath the Surface “. Esta imagen bastante abstracta fue la primera que se produjo y aún representa el juego bastante bien, con una pequeña ciudad arriba y el jugador sobresaltando a través de cavernas oscuras. “La ambición del juego superó rápidamente lo que era posible en 72 horas, pero este concepto central se ha mantenido hasta su forma final”.

“Estos sprites en el juego muestran al Caballero Hueco junto con algunos de los otros amigos que encontrarás. Originalmente diseñé y animé al personaje principal de un atasco anterior al que habíamos asistido, Ludum Dare 27. Para este juego, simplemente arrastramos su hoja de sprites y le dimos una animación de salto (el juego anterior era de arriba a abajo)

“Mientras tanto, entre los dos atascos, produje las cuatro imágenes de arriba, explorando nuevas ideas para el personaje. Estas imágenes formaron la base de la estética del nuevo juego, aunque al mirarlas ahora, son un poco más oscuras de lo que el juego terminó siendo. En estas imágenes, el personaje no era tanto un caballero, sino un extraño viajero que se embarca en un desierto surrealista. Todo era muy artístico y vago.Me gusta mucho la evolución que tuvo el personaje desde aquí







Director
William Pellen
Director artistico
Ari Gibson



Trailer Hollow Knigth

1UP

10 v/h VIDAS POR HORA

Ha acabado hace poco Awesome games Done Quick, el evento de speedrunning más notable con un récord de donación un par de millones de dólares. Te contamos todo lo que necesitas saber para enterarte de las bases de estos eventos.

Una semana entera emitiendo partidas sin parar con el objetivo de conseguir fondos para la prevención contra el cáncer. No es una idea loca de un par de jugadores sin más, aunque lo pueda parecer, es el evento que ha conseguido reunir ni más ni menos que más de dos millones de dólares a través de donativos, mucho humor y un trabajo sobrehumano que ha dado sus frutos.

Se trata de Awesome Games Done Quick, uno de los eventos de speedrunning más conocidos y el que más éxito tiene entre el público mayoritario y no centrado solamente en los speedruns. Mayormente porque a pesar de que el tema sea el speedrun no es un evento que busque sea una competición, sino un espectáculo adaptado a todo el público que busque hacerlo accesible y divertido incluso para aquellos que no jueguen mucho a videojuegos.

Juegos completados rápido para prevenir el cáncer

Antes de nada hay que entender el concepto de un speedrun, que se puede resumir en completar de la forma más rápida un juego de principio a fin, entendiendo como esto desde el momento donde un jugador empieza a tomar el control de un personaje hasta el final, en cuando no hay más acciones en las que un jugador pueda interactuar, aunque según cada juego puede ser distinto, como el momento en el que la vida de un enemigo final llega a 0 o cuando se pasa el último cuadro de texto de cierta conversación final, es se decide en cada juego, que tiene unas normas.

Luego, aparte de ello hay unas normas, como que hay que medir el tiempo preferiblemente con una herramienta externa ya que muchos contadores de tiempo integrado en los juegos cuentan mal ya que no miden algunas escenas o los cortes de carga. Lo que no se suele permitir son programas que aceleren la eficiencia del jugador de forma automática, como macros, aunque en juegos de PC se permiten vincular las acciones a otras teclas y botones pero no combinaciones de ellas.

Lo que más se aprovecha en estos casos son los bugs de un juego que ya estén en el y que no se creen modificando el código del juego. Son innumerables los bugs y exploits que se van creando con el fin de conseguir que no se reproduzcan ciertas escenas, moverse más rápido o evitar puntos que en una partida normal no se evitarían de forma consciente. La cuestión clave es conseguir ahorrarse frames y tiempo con el objetivo de conseguir el menor tiempo posible.



LOS 7 SPEEDRUN MÁS RÁPIDOS DE LA HISTORIA

Super Mario 64



El juego que cambió por completo las tres dimensiones no podía faltar en una lista así. Super Mario 64 cuenta con uno de los de los glitches más conocidos. Con este error podemos ir a la última pantalla sin haber coleccionado ni una sola estrella. El resultado es de 6:44 minutos para pasarse el juego y salvar a la princesa Peach. Los corredores que disfrutan coleccionando las 120 estrellas tardan un poco más, estando el récord en 1 hora 40 minutos y 44 segundos.

Pokémon Azul/Rojo



Tan solo 1 hora y 49 minutos hicieron falta para que 'Exarion' se convirtiese en el nuevo líder del Alto Mando en la Meseta Añil. Utilizando algunos fallos y con un Nidoking como pokémon estrella para los combates, su camino por Kanto fue casi un paseo, donde no le dio tiempo ni a pasar a saludar a su madre en Pueblo Paleta.

Dark Souls



Considerado por muchos como el juego más difícil de la historia, Dark Souls ha conseguido crear una comunidad de personas que solo buscan complicarlo más aún. Hay otros que parece que quieren pasar rápido por ese sufrimiento. El récord actual fue establecido hace un par de semanas en 44:45, bajando los 44:57 de 'Kahmul', quien ostenta el menor tiempo en matar a todos los jefes.

Zelda: Ocarina of Time



El título para Nintendo 64 es uno de los más jugados entre los corredores. Utilizando los fallos del juego se puede llegar a la pelea final y vencer a Ganon en 17:45. El vídeo muestra la coordinación que hay que tener con el mando, y sobre todo la emoción del actual campeón. Si prefieres completarlo al 100 %, que sepas que el récord está en 4 horas y 17 minutos.

League of Legends



Nadie se lo podía esperar, pero efectivamente hay un speedrun de League of Legends. El popular juego de Riot Games cuenta con unos cuantos jugadores que quieren llevar la Grieta del Invocador a un nuevo nivel. Desde completar el tutorial en 2:07 hasta terminar una partida contra bots en 6:07, siendo 1 contra 5.

GTA Trilogy



La saga Grand Theft Auto se caracteriza por tener una duración casi infinita. Aun centrándonos solo en la historia principal estamos unas cuantas horas, pero no para los speedrunners. Por si un juego no fuese suficiente, GTA Trilogy, formado por GTA III, GTA Vice City y GTA San Andreas, cuenta con un speedrun de 8 horas y 50 minutos. Y sí, hay otro speedrun con el juego al 100 % que sube hasta las 33 horas y 45 minutos.

Dota 2



Si había speedrun de League of Legends, Dota 2 no podía ser menos. Al igual que con el otro MOBA, Dota 2 cuenta con sus speedrun. En este es reducir al mínimo el tiempo que tardas en destruir la base enemiga tú solo. El actual récord está en 7:17 con Broodmother.

GAMES DONE QUICK

PROXIMOS EVENTOS

GDQX

Fecha:
27-29 de septiembre

Lugar:
TwitchCon 2019- San Diego, CA

Caridad:
AbleGamers

Envío de juegos:
7-14 de julio

AGDQ2020

Fecha:
5-12 de enero de 2020

Lugar:
Orlando, Florida

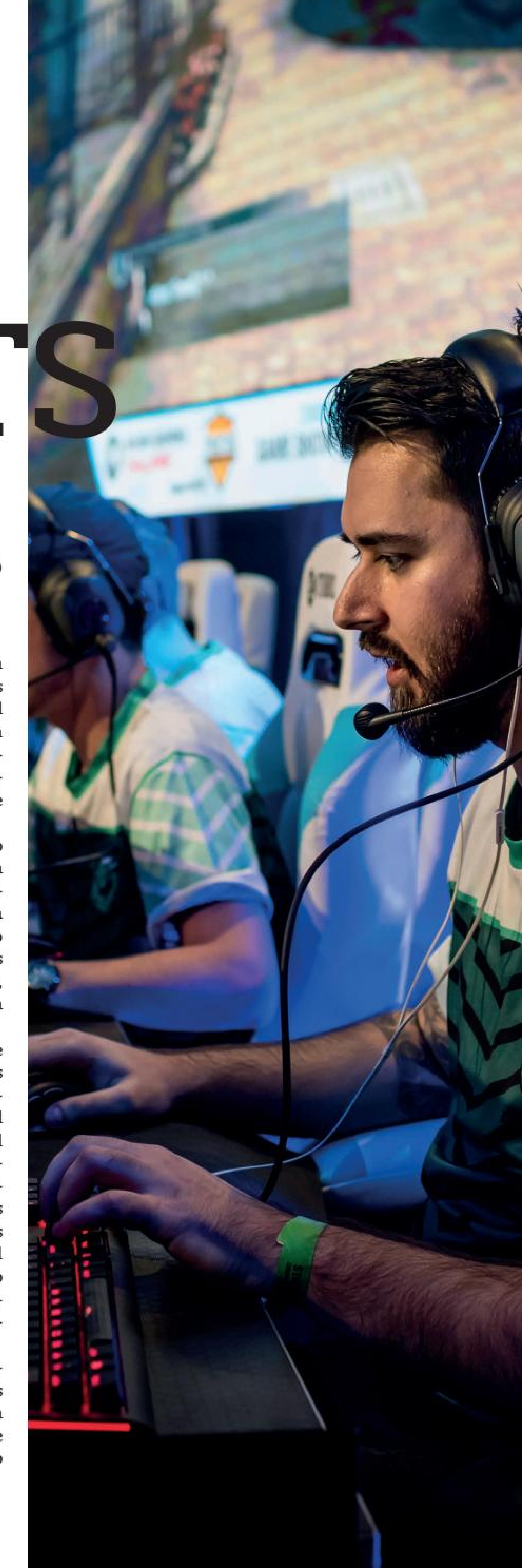
SGDQ

Fecha:
21-28 de junio de 2020

Lugar:
Bloomington, Minnesota

GG

E-SPORTS



La tensión, la concentración extrema, las estrategias inimaginables, los reflejos inhumanos... todo esto hace de los eSports uno de los espectáculos más emocionantes.

Luchar por ser el mejor es una de las premisas fundamentales de la vida. Desde el nacimiento todo ser busca la supervivencia, es una constante competición frente al entorno. Quien se adapta es quien permanece. Los seres humanos no somos una excepción, de hecho, competir está tan dentro de nosotros que hemos creado los juegos con ese objetivo. Tras la búsqueda de la victoria no se encuentra ni la fama ni el dinero, sino la superación.

No es de extrañar que, ya en los años 80, con los primeros videojuegos, se organizaran grandes torneos a los que asistieron cientos de participantes. ¿Quién tendría los mejores reflejos? ¿Quién desarrollaría la mejor estrategia? ¿Quién sería el más rápido mentalmente?

Es probable que si eres un amante de los esports ya conozcas su magnitud. Las competiciones profesionales de videojuegos no solo atraen a los jugadores, son seguidas a lo largo de todo el mundo, llenando estadios desde Seúl hasta Berlín, pasando por Nueva York o Madrid. Hoy en día son unos de los mayores eventos mundiales en audiencia.

Actualmente, cerca de 300 millones de personas siguen de forma habitual los deportes electrónicos. La final de League of Legends alcanzó los 36, más que la final de la NBA o del mundial de Rugby.

El debate sobre si son deporte es un tanto polémico pero para los expertos está claro, lo son. Gobiernos como el estadounidense o alemán reconocen a los jugadores profesionales de videojuegos como atletas y el Comité Olímpico Coreano ha concedido el rango de deporte olímpico a los esports.

La concepción de que es necesario un esfuerzo físico para que algo sea considerado deporte es un malentendido común. El ajedrez y el póker son reconocidos como deporte. Pero no hace falta irse tan lejos, existen los ejemplos del tiro olímpico o el billar, donde el factor mental es lo que marca la diferencia.

Cada vez surgen más estudios que demuestran que los atletas de esports se ven sometidos a un desgaste similar al de los atletas tradicionales. El último, realizado por la Universidad Alemana del Deporte en Colonia, revelaba que en intensas partidas profesionales los jugadores de esports generan niveles de estrés similares a los que generan profesionales del motor en rápidas carreras. El estudio concluía que “Los esports son tan exigentes como muchos otros tipos de deporte, sino más.”

Los e-deportistas siguen duras rutinas de entrenamiento. Tienen tras ellos a una compleja infraestructura formada por entrenadores, analistas e incluso psicólogos deportivos. No solo

deben prepararse mentalmente, mantener el cuerpo en forma también es crucial para alcanzar un rendimiento óptimo en partida, por ello muchos mantienen regímenes de alimentación saludables y van al gimnasio.

A pesar de todo esto, todavía hay estereotipos que relacionan al jugador de videojuegos con conductas antisociales. Sin embargo, esto no podría estar más lejos de la realidad. Un estudio realizado por Newzoo determinaba que los fans de este tipo de competiciones están más formados, tienen mejores trabajos y se casan más que la media de la población. La fama que alcanzan los grandes deportistas electrónicos se compara a algunos de los mayores deportistas tradicionales. Son ídolos de masas en todo el mundo.

El español Enrique Cedeño, más conocido como xPeke, es campeón del mundo y autor de la jugada más famosa de League of Legends. Su jugada fue tan brillante que muchos la comparan con el Gol del Siglo que marcó Maradona. xPeke es altamente respetado a nivel mundial, con fans en todo el planeta, es una referencia de superación y dedicación.

El campeón del mundo de Dota 2, Dendi, es la personalidad deportiva con más seguidores en Twitter de toda Ucrania, superando a cualquier jugador de baloncesto o futbolista de su país. Nadeshot, profesional en Call of Duty, tiene más seguidores en Twitter que Alberto Contador o Jorge Lorenzo.

No se trata de un simple movimiento deportivo. Forman parte una revolución que lleva afectando a los medios desde la aparición de internet. Desde sus inicios los esports no han aparecido en los medios de comunicación tradicionales, no han estado presentes ni en la televisión ni en la radio, lo que explica porque gran parte del público aún desconoce de su existencia.

Los eventos de deportes electrónicos son seguidos principalmente a través de Twitch.tv, una plataforma de retransmisión a través de la red. Ahí podemos ver desde programas de cocina hasta el mejor póker en directo. Se trata de una forma de comunicación totalmente aparte de lo convencional. Ya tienen más espectadores que importantes canales de la televisión estadounidenses (muchos más que cualquier canal español) y más de un 80% de su tráfico está relacionado con los esports. La empresa de ventas online Amazon adquirió Twitch.tv por 735 millones de euros en 2014, desde entonces no han hecho más que crecer a un ritmo vertiginoso, contando actualmente con más de 100 millones de espectadores.

Los clubes deportivos tradicionales ya están en el sector. El Baskonia, tercer mayor club de baloncesto español, lleva más de un año presente. El brasileño Santos Fútbol Club, donde jugó Pelé, también tiene su división electrónica. Y, recientemente, el Valencia CF se ha incorporado en diversas modalidades. Pero estos no son los únicos clubs presentes: Schalke 04, Sporting de Lisboa, Manchester City, Wolfsburgo, West Ham United, Besiktas...

El crecimiento de esta industria es imparable, cada vez más personas disfrutan observando estas competiciones. La tensión, la concentración extrema, las estrategias inimaginables, los reflejos inhumanos... todo esto hace de los deportes electrónicos uno de los espectáculos más emocionantes.



CONTINUE...?

Y para terminar te dejamos unas pequeñas recomendaciones de juegos indies bastante interesantes que puedes probar y disfrutar hasta nuestra próxima edición

The binding of Isaac

Inspirado en la historia bíblica de Isaac,1 el protagonista y su madre viven felizmente en una pequeña casa en una colina, con Isaac dibujando y jugando con sus juguetes, a la vez que su madre ve transmisiones cristianas en la televisión. La madre de Isaac escucha entonces "una voz superior" que afirma la corrupción de su hijo por el pecado, necesitando una salvación. Por ello su madre le quita sus juguetes, fotos, consola de juego e incluso sus ropas en un intento de salvarle del pecado. La voz habla una vez más a la madre, incitándola a separar a su hijo de todo lo que está mal en el mundo, con lo que encierra a Isaac en su habitación, hasta que la voz habla una última vez, cuestionando la devoción de la madre y exigiendo el sacrificio de su hijo. Ésta agarra un cuchillo de cocina y camina hacia la habitación de Isaac. El protagonista, al verla a través del hueco de la cerradura, entra en pánico, da vueltas por la habitación y encuentra una trampilla bajo la alfombra en la que salta al sótano. Allí se encontrará con hordas de enemigos perturbadores y desquiciados, hermanos perdidos, representaciones de sus propios miedos, y finalmente a su madre. En un final el jugador puede decidir en tomar el cofre al derrotar a Mamá, o seguir adelante y derrotar a Satanás

Enter the Gungeon

Enter the Gungeon es un juego de mazmorras con tiroteos centrado en un grupo de marginados que buscan la redención a base de disparos, saqueos, volteretas y derribos de mesas para obtener el tesoro supremo de la legendaria Armazmorra: el arma que puede matar el pasado. Elige un héroe (o juega en modo cooperativo) y ábrete camino a tiros hasta lo más profundo de la Armazmorra a la vez que intentas sobrevivir a una serie de plantas cada vez más complicadas y plagadas de armuertos peligrosamente adorables y temibles jefes de la Armazmorra armados hasta los dientes. Reúne un botín valioso, descubre secretos ocultos y charla con mercaderes y comerciantes oportunistas para comprar objetos poderosos que te aporten ventaja en el combate.

La Armazmorra: Entra en la Armazmorra, una fortaleza repleta de tiroteos que evoluciona constantemente con una elegante mezcla de salas diseñadas a mano y un laberinto generado de manera automática, empeñado en destruir a todo el que penetra sus murallas. Pero ten cuidado: la Armazmorra responde y se adapta a tus victorias contra sus centinelas y trampas, elevando el riesgo y los desafíos que encontrarás en su interior.

Papers, please

Tiene lugar en 1982 después de una guerra de seis años entre los estados ficticios de Arstotzka y Kolechia. La mecánica del juego se enfoca en la vida laboral de un inspector de inmigración que trabaja para el gobierno de Arstotzka en un control fronterizo ubicado entre Arstotzka y Kolechia. El jugador inspecciona los documentos de los inmigrantes que llegan, teniendo a su disposición varias herramientas para determinar si los papeles de estos están en orden, todo esto con el objetivo de mantener fuera del país a personas no deseadas, tales como terroristas, delincuentes, espías o contrabandistas. Cuando se descubre alguna discrepancia en algún documento, el jugador puede interrogar al solicitante sobre esta, y posiblemente exigir más información, como revisar huellas digitales o hacer un escáner a cuerpo completo. En ocasiones, el jugador tendrá la oportunidad de arrestar a los solicitantes e, incluso, los solicitantes intentarán sobornar al inspector. Una misteriosa organización conocida como EZIC también aparece, con varios de sus miembros llegando a la garita pidiéndole al inspector que los ayude a derrocar el gobierno de Arstotzka por uno nuevo. El jugador puede decidir si colaborar con ellos o no.





